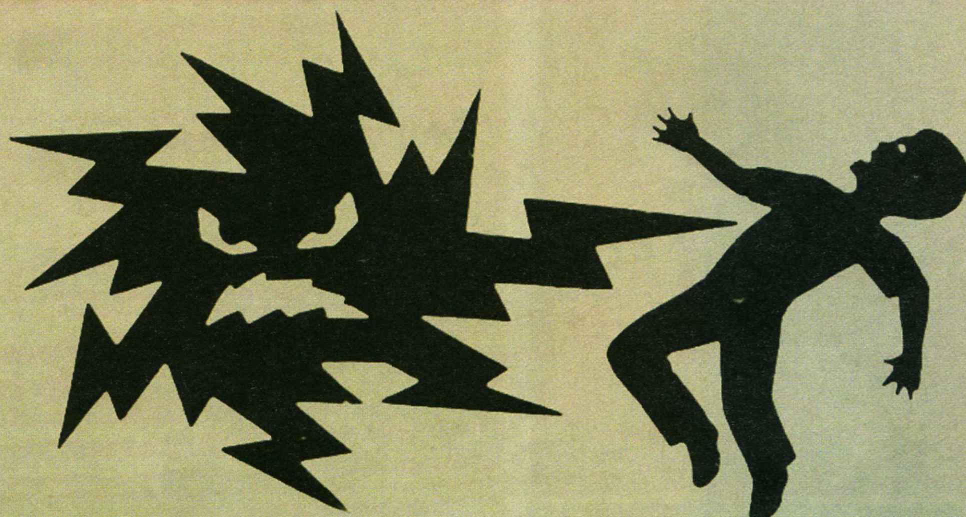
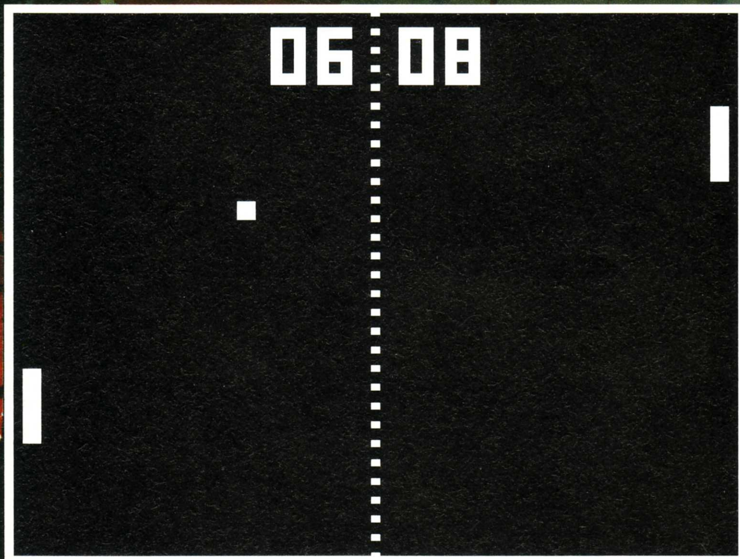


Hardcore včera dnes a zítra

TEXT PETR BULÍŘ

Něco je špatně. Čím více her vychází, tím vyšší je hladina marastu jejich bezobsažné průměrnosti. Herní PC svět onemocněl davovou psychózou neúprosného diktátu komerce. Sedmdesátá léta byla průkopnická, osmdesátá rozkvétající, devadesátá inspirující a úplný počátek jednadvacátého století revoluční. Ideál počítačové hry, jako intimního koncentrátu úchvatných zážitků, rozesmáté zábavy, splněných snů, nových světů, netušených možností a obohacování ducha má však už několik posledních let víc děr než celá ozónová díra. Chcete to změnit? Buďte hardcore.

Žijeme v úzkém kruhu. Mnoho lidí nám nerozumí, občas s námi jen těžko vychází, ale právě my jsme ta tichá voda, která mele břehy videoherního průmyslu. Místo klidného spánku či sledování televize usedáme den co den, večer co večer k zářícím monitorům, za jejichž sklem či tekutými krystaly hledáme odpovědi na stále nové otázky. Každé tajemství, každá skulinka, vše, co se dá prozkoumat, to všechno je naším chlebem, přes jehož často tvrdou kůrku se musíme prohlodat. Jsme radikální, ale náš názor je v mnoha směrech pravdivý a nenapadnutelný. Milujeme hry a máme dost času a peněz, abychom si je náležitě vychutnali. Kupujeme nejlepší hardware, nové konzole a naše bezedné mechaniky spolykají více než 100 her ročně. Právě jejich svět je ten, který nám přináší maximální uspokojení, touhu po poznání a radost z dobrodružství, které ten skutečný často ani nenabízí. Jsme elita mezi masou konzumující elektronickou zábavu, jsme hybnou silou dalšího vývoje, jsme komunita, která žije mezi klávesnicí, gamepadem a paměťovou kartou. Mezi námi a ostatními je neviditelná hranice, která se jen obtížně překračuje, protože nikdy nevíte, jestli jste už skutečně za ní. Mně se to podařilo. Ptáte se jak? Prostě najednou zjistíte, že už jste na druhé straně a není cesta zpět. Ptáte se, kdo jsem? Jsem hráč. Hardcore hráč a hry jsou moje bible.



Nesmrtelné kořeny

Je to už hodně let. Dvě bílé čárky a tečka. Říkalo se tomu Pong a každý, kdo mu se svými kamarády propadl, na nesčetné hodiny poznal na vlastní kůži vzrušující chvíle odhmotnění od skutečnosti. Mnoho z vás se v té době ještě ani nenarodilo, takže z vašeho pohledu se pravděpodobně jedná o nevýznamnou zkamenělinu. Zatímco vy uznáváte pouze 3D grafiku, surround zvuk a renderované scény, my ctíme herní historii od samého počátku, se vším dobrým i zlým, co přináší. Jistě, možná na tom vůbec nezáleží, nějaké hry byly, nějaké hry jsou a nějaké budou. Mezi hraním tehdy a nyní je ovšem podstatný rozdíl. Je to především o přístupu a o vztahu, který mezi vámi vzniká. Pokud budete brát hry jako jídlo nebo čištění zubů, nikdy neobjevíte to, co opravdu uvnitř her je. Na dobrou hru je třeba mít čas, klid a i trochu respekt, protože jedině tak můžete ocenit, pochopit a vychutnat vše, na čem dlouhé měsíce pracují desítky oddaných vývojářů. Samozřejmě že v dnešní nabídce je stále více braku a pozlátka než skutečně kvalitních titulů, které mají hloubku, styl a potřebnou technickou kvalitu. Je tak mnohem těžší oddělit zrno od plev, takže to někdy vypadá, že hry už nejsou to, co bývaly. Není však třeba plakat, lamentovat a hledat vinu někde, kde není. Hry, stejně jako spousta jiných věcí, začaly jako zábava pro ty, kteří je hráli s láskou, porozuměním, oddaností a vášní, která je tolik odlišuje od dnešního masového pojetí. Je to, jako když gurmán, vyžívající se v jemné harmonii chutí, vonných odstínech a nových ingrediencích musí sledovat, jak se ostatní cpou narychlo osmahlou klobásou u stánku. Výsledek je stejný, zážitek zcela odlišný. Válec konzumu nemilosrdně rozdrtil všechny nové vlny hráčů, kteří v podstatě ani neměli možnost přijít sami na to, jak skvělé hraní her může být. Nevěříte? Stačí si jen připomenout několik berliček které se dnes nabízejí na každém kroku, a uvidíte sami, jak se může skvělá hra změnit v průměrnou břečku, na kterou zítra zapomenete. Nejhorší na tom ale je, že si ani neuvědomíte, co vás minulo velikým obloukem, protože jste dosud nezažili nic jiného.

Přehlídka pohodlnosti

Aby bylo jasno hned od začátku, asi největším problémem současných her je, že jsou příliš snadné. Přispívá k tomu celá řada faktů. Za něco mohou vývojáři, za něco hráči a za něco i herní média, která neustále chrlí množství zbytečně polopatických informací, takže některé články pak budí dojem, že jsou spíše jakýmsi manuálem či polonávodem než skutečně poutavým čtivem, které by nemělo prozradit víc, než musí. Zdaleka největší zkázou ryzí podstaty hraní je ovšem v tomto ohledu internet. S vědomím, že se během několika málo vteřin dokážete dostat k informacím, které vám umožní bezbolestně překlenout nějaké více či méně obtížné místo ve hře, se jen velmi těžko bojuje. Určitě to sami znáte a nejhorší na tom je, že jakmile se podíváte jednou, podíváte se už potom pokaždé, když budete v nouzi, protože jednoduše víte, že snadné řešení je „nadoklik" myši. Velkou roli tu samozřejmě hraje netrpělivost a nedostatek času, který jste ochotni hře věnovat, jakmile cítíte spěch a zdánlivou neschopnost si na všechno přijít sami. V tom okamžiku pro vás přestává hra být zážitkem a dostává se do roviny běžné spotřební rutiny. Přijdete domu, napijete se, hodíte věci do pračky, odehrajete si čtyři úrovně Splinter Cellu, dáte si dlabanec a jdete se dívat na Rodinná pouta. Takový normální zbytek dne. Není nic těžkého si představit, že pro mnoho lidí je to naprosto přirozené a ani by je nenapadlo, že je ty nejlepší věci míjejí širokým obloukem. Celkem důležité přitom je, jakým způsobem jste ke hře přišli. Pokud jste si ji poctivě koupili v obchodě, je vaše motivace pořádně si hraní užít mnohem větší, než když ji máte půjčenou nebo jste si ji obstarali poněkud pokoutnějším způsobem a dalších pár her se vám ještě válí na disku. Z naší zkušenosti jednoznačně vyplývá, že když už někdo peníze do hry investuje, chce z ní obvykle vytřískat co nejvíc. Bohužel ani to ovšem neznamená, že se při prvním záseku nebudete okamžitě shánět po návodu nebo nebudete hledat na internetu cheaty na nesmrtelnost, nekonečnou munici atd. Pomocné berličky až na výjimky žádné hře nepomáhají a naopak bezpečně posouvají míru zážitku a hratelnosti směrem dolů. Jak už bylo řečeno výše, hry jsou čím dál tím jednodušší. Jestliže dříve trvalo několik týdnů či měsíců, než jste se unavení, ale šťastní a plní nadšení dopachtili na konec jediné hry, zvládnete dnes většinu z nich za 2–3 dny. Vývojáři, kteří už dávno nejsou těmi herními nadšenci, ale vypočítavými dříči bez ideálů, shodně tvrdí: Proč dělat dlouhé hry, když je většina hráčů nikdy nedohraje? Je přece lepší si za svých 1500 Kč víkend u počítače užít, než mít doma něco, kvůli čemuž nebudeme moci spát několik desítek dní? No řekněte, není to skvělé?

Kodex opravdového hráče

» **Přísahám, že se nikdy nebudu dívat do návodu a ani jej nebudu pasivně vyhledávat.**
10 trestných bodů za porušení

» **Přísahám, že odolám pokušení použít cheaty, či cokoliv jiného, co by mi umožnilo zbaběle podvádět.**
5 trestných bodů za porušení

» **Přísahám, že se nebudu radit s kamarády a nebudu svoje problémy zveřejňovat na internetu.**
3 trestné body za porušení

» **Přísahám, že každou započatou hru dohraji do konce, ať to stojí, co to stojí.**
2 trestné body za porušení

» **Přísahám, že budu plnit všechny vedlejší úkoly, hledat nejlepší předměty a využívat všeho, co každá hra nabízí.**
2 trestné body za porušení

» **Přísahám, že nikdy nebudu hrát na nejnižší obtížnost.**
1 trestný bod za porušení

» **Přísahám, že budu používat save maximálně jednou za 60 minut.**
1 trestný bod za porušení

Tresty

1 bod: Napište tuto přísahu stokrát tuší na čtverečkovaný papír (bez chyb), nechte podepsat rodiči a pošlete do redakce Levelu.

3 body: Po dobu 14 dnů vykonávejte s úsměvem všechny domácí práce a pravidelně choďte tátovi před večeří pro pivo.

8 bodů: Kupte deset křečků ve Zverimexu, zabijte je a večer zakopejte na dětském hřišti tak, aby je ráno děti s maminkami našly.

16 bodů: Prodejte počítač a za utržené peníze adoptujte alespoň 3 holčičky z afrických zemí na dálku.

30 bodů: Vytetujte si Ježíše na přirození a za každý další bod k němu okamžitě odříkejte otčenáš.

Hardcore Inc.

Hardcore hraní lze v zásadě chápat dvěma způsoby, takže si to pro pořádek rozdělíme.

1 První způsob spočívá v hraní podle určitých nepsaných pravidel. Ať už je to hra z jakéhokoliv žánru, je třeba k ní přistupovat maximálně poctivě, bez jakékoliv vnější pomoci (kromě manuálu). Žádné návody, žádný internet a žádné cheaty. Všeho musíte dosáhnout pouze vlastními silami, z čehož budete mít každým dalším okamžikem patřičnou radost a mnohem více dokážete ocenit, nakolik je hra opravdu dobrá. Tento skutečně ideální přístup ke hraní vám kromě jisté motorické či mozkové námahy přinese především zcela věrný zážitek, jaký měli všichni hráči, když byla tato zábava ještě v plenkách.

2 Druhé pojetí je skutečně jen pro ty nejvytrvalejší. Žádná hra totiž pro vás není překážkou. Dohráváte do absolutního konce vše, co vám přijde pod ruku, a samozřejmě vaším jediným cílem je každou hru nejenom dokončit, ale dodělat vše na 100 %, případně na co možná největší obtížnost. Přednost mají pochopitelně ty nejtěžší hry. Všechny vedlejší úkoly, zbraně, nepovinní bossové, nejlepší vybavení, nejrychlejší čas, zkrátka vše nej je pro vás povinností. Nutno dodat, že je to nejen velmi časově náročná a frustrující varianta, ale především dokonale sebemrskačské dokazování si vlastní hráčské dokonalosti.

0485-0103

Kdo je hardcore?

Pokud si nejste tak docela jisti, zda by se vaše herní vášeň dala skutečně označit za příkladnou a z profesionálního hlediska poctivou, zkuste si vyplnit náš malý testík a hned budete vědět, na které straně barikády vlastně jste.

1 Svoji první hru jste dohráli.
A v šesti letech a méně
B ve 12 letech a méně
C od 12 let výše

2 Během hráčské kariéry jste ve vzteku rozbili:
A dva joysticky
B několik různých ovladačů, klávesnici a alespoň jeden volant
C jeden 16bitový počítač, pár klávesnic a sem tam rozsekáte monitor i s nábytkem okolo

3 Jste hrdým majitelem
A PC
B PC a jedné konzole
C PC, PS2, Gamecube, Xbox, Gameboy, DS a PSP

4 Co si myslíte o obtížnosti *easy*?
A Paráda, hraju jenom na easy, protože jsem dřevák a s hrama to moc neumím
B Když mi to hodně nejde, přepnu z normal na easy. Např. při bitkách s bossy
C Nic kromě *nightmare* mě nezajímá

5 Které tři hry byste si vzali do vězení?
A Manhunt, Suffering, ShadowMan
B Sims, Syberia, Princess Maker
C Doom 3, KOTOR II, Spellforce

6 Kdy se narodili pánové J. Carmack. W. Spector a P. Molyneux?
A Jděte s tím dohajzlu!
B V sedmdesátých letech dvacátého století.
C Vy to taky nevíte, tak nedělejte ramena.

7 Která hra do této skupiny her logicky nepatří bez ohledu na zemi svého původu?
A Gabriel Knight III
B Vampire the Masquerade: Bloodlines
C Broken Sword III
D Bloodline

Výsledky

6–10 bodů: Hrám věnujete asi tak stejnou pozornost a nadšení jako návštěvě tchyně své druhé manželky a jejích dvou neteří.
11–14 bodů: Nejradši máte komerční trháky, které vám zpříjemní volný čas, a sem tam si dáte nějakou 3D akci po síti. Jakmile ale máte trochu větší problémy, saháte po návodu.
14–18 bodů: Ve svých oblíbených žánrech hrajete všechno. Vaše nadšení pro hry je dlouhodobé a nakažlivé pro vaše okolí. O hrách si udržujete slušný přehled a věříte, že hraní má nějaký smysl.
19 bodů: Ne že bychom vám nevěřili, ale pokud máte skutečně 19 bodů, tak s vámi evidentně není něco v pořádku ☹.

Bodové hodnocení (1 A3, B2, C1; 2 A1, B2, C3; 3 A1, B2, C3; 4 A1, B2, C3; 5 A2, B3, C1; 6 A2, B3, C1; 7 1 bod za Broken Sword III – název hry neobsahuje slovo Blood.

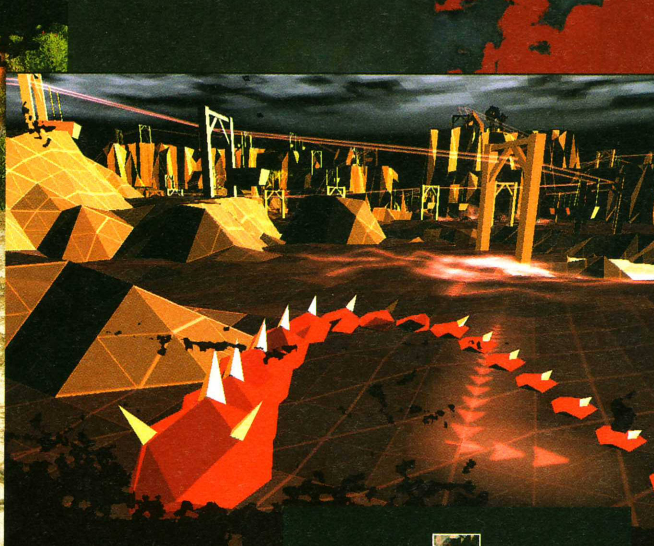
Sakra, zkuste se na to podívat bez zbytečného opatrnictví. Všichni přece chceme něco, co má trochu trvalejší hodnotu, a u her by to mělo platit dvojnásob. Z druhé strany barikády sice zaznívá námitka, že herní komunita není dost trpělivá a nemá ráda příliš vysokou obtížnost, která frustruje, to ale zní spíše jako zbožné přání než jako zkušenostmi podpořený argument. Stačí se jen podívat na posledních pár čísel Levelu a můžeme si prstem ukázat, jaký styl se nám vývojáři snaží dostat do hlavy. Star Wars: Republic Commando, Brothers in Arms či Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay mají mnoho společného. Dobré jméno, silná licence, špičková technologie, nádherná grafika, početný vývojový tým a silný vydavatel pojistí komerční úspěch titulu mnohem dřív, než se fyzicky prodá první kus. Hráči často kupují pouhou iluzi, šikovně opečovávané pozlátko, které sice nepostrádá řemeslnou kvalitu, ale obvykle s sebou nese i osud nazdobené jednohubky. Je to dobré, ale příliš prchavé, než abychom si stačili tu zvláštní chuť zapamatovat. To je přesně případ všech tří výše jmenovaných her. Stačí jediný víkend a je po legraci. Schválně zkuste zapátrat ve své paměti, na jaké hry si nejvíc pamatujete. Zřejmě zjistíte, že tam uvízly ty, se kterými jste měli nejvíc práce, které jste nesčetněkrát proklínali, abyste vzápětí nadšeně pokračovali dál. Jednoduše si pamatujete tituly, které ve vás zanechaly hluboký zážitek, a je jedno, jestli se jedná o adventuru, akci, RPG nebo hopsací arkádu. Jak se však bohužel zdá, herní komerce zkrátka více vyhovuje hlavní mase hráčů, kteří by se s vyšší náročností her jen těžko vyrovnávali, protože jejich zkušenosti jsou o poznání mělčí než u někoho, kdo začínal na osmibitech. Dá se s tím vůbec ještě něco dělat?

Tenká červená linie

Možná to někomu nepřijde, ale rozdíl mezi hraním tehdy a teď je skutečně obrovský. Tehdy totiž patřili mezi hardcore hráče v podstatě všichni a z her čišelo neuvěřitelné nadšení pro věc, protože samotní vývojáři nemysleli na to, kolik vydělají peněz, ale primárním cílem bylo především pobavit nadšené publikum. Dnes je téměř opačně. Na prvním místě je zisk, až teprve pak spokojenost hráčů. Někdy to vyjde, někdy ne, o čemž například svědčí tituly jako Driv3r, Enter The Matrix či Tomb Raider: Angel of Darkness, které se sice výborně prodávaly, ovšem hry to byly neuvěřitelně mizerné, s fatálními technickými bugy. Právě z těchto důvodů si hardcore hráči jen těžko hledají mezi dnešní produkcí tituly, které skutečně stojí za to a svojí vnitřní kvalitou výrazně převyšují vše ostatní. Neříká se nám to lehce, ale většina dnešních her skutečně nepřináší nic zajímavého, protože i když jsou takzvaně „user friendly" a hrozně hezky se na ně kouká, jedná se z herního hlediska o průměr a z hlediska originality, dobrých nápadů a myšlenkové zátěže spíše o brak. Trochu nás to možná svádí ke kacířské myšlence, že dnešní hry v podstatě nestojí za to, a pokud ne všechny, tak minimálně většina z nich. Pohled herních veteránů je v tomto případě nekompromisní a s mnoha argumenty se dá při vší opatrnosti souhlasit. Kromě toho, že jsou dnešní hry jednodušší, takže nepředstavují žádnou pořádnou výzvu, jsou také kratší, jejich konce hloupější a ještě ke všemu podstatně myšlenkově prázdnější, bez potřebných nových nápadů. Hrubým odhadem 8 z 10 her nabízí čistě povrchní zábavu, přičemž je hodnotnější obsah nahrazen špičkovým designem či okázalou grafikou, kvůli které ovšem musíte vrazit do počítače pěkných pár tisíc navíc. Jistě, hry mnohem lépe lahodí oku a jejich prezentace často snese ta nejpřísnější měřítka – a v tom je právě ten problém. Pro bohaté vydavatele a vývojáře je mnohem jednodušší investovat pořádný balík peněz do nových technologií či enginů než riskovat s novými projekty plnými čerstvých myšlenek a neotřelých postupů, bez jistoty komerčního úspěchu. Proto těch skutečně dobrých her výrazně ubylo. Přitom by stačilo někdy tak málo, například zříci se luxusu ukládat pozici, kdykoliv se vám zachce, nebo zrušení volby úrovně obtížnosti. Sami určitě dobře víte, jak ohromně zavádějící je dohrát třeba FarCry na nejlehčí obtížnost a pak se vytahovat, že to pro vás vůbec nic nebylo.

Ještě že občas vyjdou takové skvosty, jako třeba právě nedávno Darwinia. Nezávislý a na první pohled velmi svérázný projekt všem hardcore hráčům znovu připomněl, jak má vypadat skvělá hra s neotřelým nápadem, jejímž hlavním cílem je hlavně pobavit. Jak již bylo řečeno, skutečně nemá cenu hrát hry, které bez problémů zvládnete za pár hodin. Někomu to možná vyhovuje, ale v konečném důsledku je to pro PC komunitu špatně. Ty nejlepší hry kromě strategií, simulátorů a 3D akcí se v drtivé většině přesunuly na konzole. Zatímco zde vládne značná tvůrčí svoboda a hráči jsou zasypáváni desítkami rozmanitých titulů, situace na PC se neustále zhoršuje. Dokonce ani osvědčení tvůrci už nejsou stoprocentní zárukou stoprocentní zábavy. Deus Ex 2: Invisible War byl laciný odvar svého předchůdce bez potřebné šťávy, Thief III byl příliš snadný a postrádal větší napětí,









KOTOR 2 slavného tým BioWare byl neuvěřitelně lehký a od své poloviny kopíroval první díl a Splinter Cell 3 se ještě ani nestačil rozjet a už jste čuměli na závěrečné titulky, takže vám konec mohl připadat jako prudký náraz hlavou do cihlové zdi v plné jízdě. Prapor nejčistší herní esence tak stěží drží na půl žerdi jen pár posledních mohykánů. Kromě zmiňované Darwinie, která přišla jako blesk z čistého nebe, jsou to především RPG tituly, kde se ovšem dá jisté hardcore zaměření v podstatě předpokládat. Starou školu důsledně uctil Gothic a Gothic II, vypravěčské umění s trochou upírské detektivky jsme mohli slavit ve Vampire the Masquarade: Bloodlines a fenoménem posledních týdnů se stala dlouhodobá záležitost World of Warcraft, která však díky své online podstatě patří tak trochu do jiného soudku. Všichni příznivci poctivých těžkých dungeonů staré školy se pak už určitě nemohou dočkat projektu Dungeon Lords, který má na svědomí kobkařská ikona D.W. Bradley (série Wizardry, příběhová FPS Cybermage, Wizards & Warriors). Než se ale do této lahůdky pustíte, doporučujeme vyzkoušet si právě W&W, kterou shodou okolností přinášíme jako plnou hru v rámci příštího čísla. Tolik kritizovaný FPS žánr se může za poslední rok opřít snad jen o Half-Life 2, který by byl i bez nového enginu skutečným příkladem toho, jak má vypadat dobrá střílečka. Docela dobře se ještě drží strategie, ovšem pouze díky pokračováním velkých hitů typu Sims či RollerCoaster Tycoon a pak už tu máme jen občasné záblesky úspěšných reinkarnací starých hitů, jako POP: Sands of Time. Co se týče sportů, tak kromě fotbalové série Pro Evo to spíše vypadá, jako kdybychom listovali v interaktivním katalogu sportovního oblečení a nápojů, než aby se nekonečné série hokeje, basketu, streetového blbnutí, ragby, boxu atd. soustředily na skutečný pokrok. Sláva PC her je podle všeho jednoznačně na ústupu a stejně jako všichni hardcore hráči i my si tak trochu lámeme hlavu, co s tím. Spoléhat se na konverze vyložených trháků (GTA: San Andreas) by bylo krátkozraké, takže než se stane malý zázrak a naše mechaniky se znovu začnou plnit desítkami inspirujících her, máme tu pár rad, jak si to málo, co nám ještě zbylo, pořádně užít.

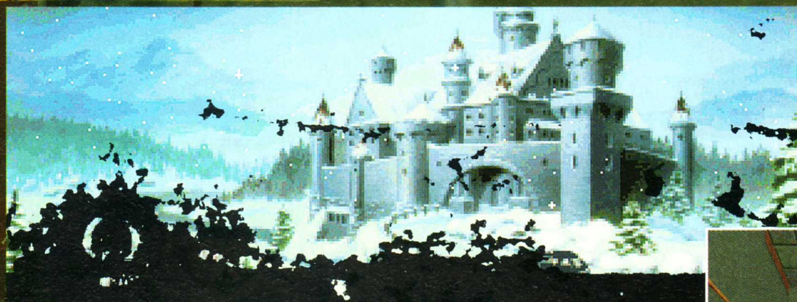
Hranice možností

Každý, kdo alespoň jednou v životě dohrál nějakou hru do konce vlastními silami, zná ten slastný pocit vítězství, kdy ještě několik dní po závěrečných gratulačkách nemůže uvěřit, že už to úžasné dobrodružství skončilo. U některých her se stačí jen trochu snažit, u jiných musíte naopak podat výkon na hranici svých možností, ale pokaždé se to vyplatí. Pokud si dokážete vychutnat dobrý film, určitě je ve vašich silách vychutnat si i dobrou hru, u které se však stanete na rozdíl od filmu jejím hlavním hrdinou. Pro začátek si upravte svůj herní chlívek tak, abyste se v něm cítili maximálně pohodlně. Zatáhněte rolety, vedle monitoru zapalte malou záhrobní svíčku a připravte si svou oblíbenou dávku potravin. Skutečně není nic horšího než hrát o hladu a žízni s prázdnou lednicí v zádech. Pokud možno eliminujte všechny zvuky, které by vás mohly ze seance vyrušit. Vypněte mobily, televizi, utěsněte dveře molitanem a nechte zbytek rodiny odjet na chatu nebo je alespoň pošlete dřív spát. Až bude všude klid, můžete se začít věnovat své vášni.



Adventury

Hned na začátku zapomeňte na jakékoliv používání návodu, který spolehlivě ničí požitek z tohoto klasického žánru. Místo toho mějte oči na stopkách a věnujte pozornost každému detailu, které jsou zejména u oblíbených point & click adventure snadno přehlédnutelné, a bývají tak častým zdrojem frustrace. Nespěchejte. Tady máte na všechno dost času. Nikde na vás nečíhá žádný limit, takže můžete kurzorem prošmejdit každý kout obrazovky, jestli se někde neskrývá téměř neviditelný předmět nebo zapomenutý aktivní pixel. U ukecaných adventur dbejte na vyčerpání všech témat u každé postavy, protože tím často aktivujete další u jiné, nebo přímý postup vpřed. Rozhovory nepřeskakujete, ale poslouchejte, o čem je řeč. Někdy se zde skrývá důležitá nápověda nebo vodítko. Pokud se nějaký logický problém řeší v rámci rozsáhlejšího prostoru nebo vyžaduje trochu představivosti, není od věci přibrat si na pomoc tužku a papír a všechno si pěkně nakreslit. Logické puzzly a slovní hříčky mají občas společný princip a někdy to chce i zapátrat ve slovnících, abyste našli správnou odpověď. Pokud opravdu nevíte kudy kam, zkuste chvíli dělat něco jiného a vrátit se k problému později. Často se totiž stává, že vás ta správná myšlenka napadne v době, kdy hru nehrajete.







Akce/FPS

Na rozdíl od adventur zde můžete postupovat hodně rychle, protože obvykle nejde o nic jiného, než dostat se z bodu A do bodu B, přičemž občas musíte sebrat po cestě věc C (klíč, přístupová karta, atd.) Cestou pochopitelně musíte zlikvidovat X nepřátel a sem tam se na konci úrovně objeví boss, vyžadující zpravidla nestandardní postup a několikanásobně víc olova. Požitek z akční řeže nejčastěji kazí špatně zvolená obtížnost, která je buď moc lehká, což vyhovuje všem chudákům, kteří chtějí hru jen co nejrychleji dohrát, nebo si naopak ukrojíte příliš velký krajíc, což vás pak nutí šáhnout po cheatech zajišťujících nesmrtelnost, nekonečnou munici atd. Nejlepší je proto zlatá střední cesta. U akčních her se totiž nemusíte bát, že zvolením střední obtížnosti o něco přijdete, protože v 99 % případů znamená vyšší obtížnost jen více nepřátel a méně životů. Pak už stačí mít jen rychlou grafickou kartu, šikovnou myš a v podstatě žádná řežba by pro vás neměla představovat větší problém. Častým ukládáním se sice hra trochu znehodnocuje, ale s tím se moc nenadělá. Musíme se zkrátka smířit s tím, že akční hry jsou spíše pro odreagování. Pokud chcete něco víc, hledejte secrety, případně vylepšujte zbraně, či základní vlastnosti postavy, pokud to samozřejmě jde. O moc víc toho ze střílleček nevytřískáte a nelidsky obtížné 2D kropenice, které představovaly skutečnou výzvu, se už asi nevrátí.





Arkády

Plošinovky nebo hopsačky se poslední dobou výrazně mísí s adventurními a akčními prvky. Největší potíží bývá zpravidla ovládání. Ačkoliv většinu arkád je možné ovládat klávesnicí, vřele doporučujeme pořídit si pořádný gamepad, se kterým se nejen zpřesní váš pohyb, ale zároveň budete mnohem lépe intuitivně reagovat na všechny překážky, jejichž obtížnost bude mít stoupající tendenci. Snažte se být trpěliví, a pokud vás nebude tlačit čas, pořádně se koukejte kolem sebe. Arkády bývají plné skrytých předmětů, bonusů, tajných úrovní a dalších věcí, které vám budou dostatečnou odměnou za vaši námahu. Po delším hraní se vám neodvratně začne opotřebovávat palec, takže si dejte občas malou pauzu. Arkády vyžadují často dobrý postřeh a rychlé instinkty, což může dělat jisté skupině lidí problémy. Než ale vzteky začnete hledat cheaty, abyste přeskočili obtížnou úroveň, zkuste dát gamepad do ruky někomu jinému, kdo může mít daleko šikovnější pracky než vy. Poslední dobou je sice arkád jako šafránu, ale pokud jste ještě neměli tu čest, zkuste nejnovějšího Raymana, který vás dostatečně otestuje.







Dungeony/RPG

Pryč jsou doby kostičkovaných dungeonů a čtverečkovaného papíru, kdy si všichni kobkaři kreslili věrné mapy s legendami, takže znali každé patro složitého dungeonu jako svoje boty. Od dob prvního dílu Lands of Lore nastoupily dungeony s volným pohybem a RPG s izometrickým pohledem, čímž tento herně nejnáročnější žánr trochu ztratil své kouzlo, ale zároveň získal řadu nových možností. Musíte kontrolovat spoustu věcí. Vývoj postav, správnou volbu party, plnění hlavních a vedlejších questů, správné využívání všech vlastností svých hrdinů a dobře se orientovat v poměrně rozlehlém světě. Ne nadarmo se říká, že RPG hráči jsou ze všech nejpečlivější a svým způsobem jsou na hardcore přístup zvyklí. Hrát RPG podle návodu je hřích rovný ukřižování, protože tento žánr zdaleka nejvíc všechny statečné odměňuje. Schválně se zkuste zeptat každého, kdo dohrál Planescape: Torment nebo Baldur's Gate, a odpoví vám, že se jednalo o úžasný herní zážitek, a to nemluvím o dungeonech staré školy, jako třeba Ultima nebo Wizardry, které patří vůbec k tomu nejobtížnějšímu, co můžete hrát. Pokud nevěříte, vyzkoušejte si Wizards & Warriors v příštím čísle a minimálně polovina z vás vyknyse hned v prvním podzemí na hřbitově.



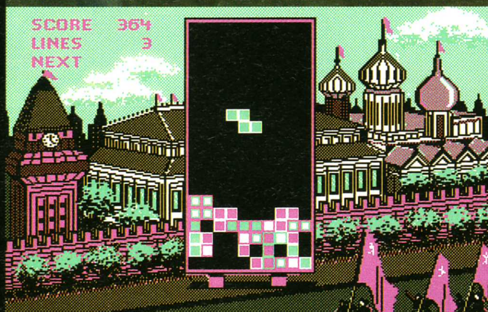






Puzzle

Logické hry jsou skvělé především v tom, že poskytují takzvané okamžité uspokojení ze hry. Od dob prvního Tetrisu přes různé sokobany až po poslední dobou velmi populární hrátky s provázením kuličky bludištěm mají všechny hry jedno společné. Hrají je snad všechny typy hráčů, protože jsou od první minuty maximálně srozumitelné. Někdy se jim také říká logické rychlíky a uplatníte v nich především postřeh a rychlou logiku. Hodně puzzle her bylo původně na automaty a dnes se jich nejvíce objevuje na freeware či shareware scéně, kde občas začínající vývojáři testují své možnosti. Zkuste se třeba podívat do položky „games" poslední verze komunikačního programu ICQ a narazíte hned na tři docela zábavné logické hříčky. Často se zde také objevuje syndrom neschopnosti od hry odejít, což jen potvrzuje názor, že puzzle hry jsou čisté o hratelnosti. Buď se do ní totálně zažerete, nebo vám její jednoduchý princip jednoduše nesedne.





Strategie

Početný tábor stratégů se dělí na dvě skupiny. Buď se v co nejkratším čase snažíte vyrobit co nejvíc vojenských jednotek, abyste zdecimovali nepřátelské ležení, nebo stavíte města, zábavní parky, železnice, pěstujete obilí a sem tam uspořádáte válečné tažení na tahy. Až na drobné výjimky jsou proto RTS spíše pro militantní povahy, kterým nevadí klikat myší asi tak tisíckrát za minutu. Módou posledních let jsou nepovinné úkoly, které v mnoha případech významně zpestřují po čase celkem monotónní cyklus stavění základny a hromadění jednotek, a silná příběhová linka, což můžeme vidět například u hry Spellforce. Naopak TBS se hodí spíše pro klidnější a přemýšlivé typy, kterým nad nějakým měsícem stráveným u jedné strategie nesejde. Sims pak udělali revoluční krok směrem k rodinnému hraní a nezdá se, že by tento trend nějak polevoval. Sociální simulace starání se o rodinu se stovkami miniaturních problémů se sice přesunula spíše do verbální roviny, nicméně právě díky tomu se strategiím daří dobře a dá se říci, že většina lidí je hraje poměrně poctivě bez nějakého nutkání ulevit si malým cheatem.



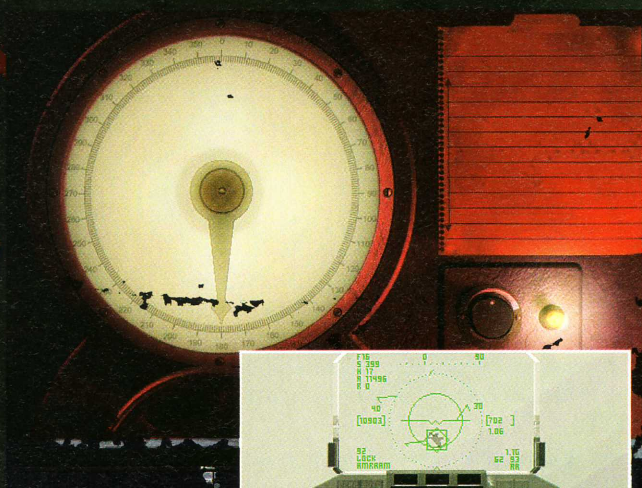




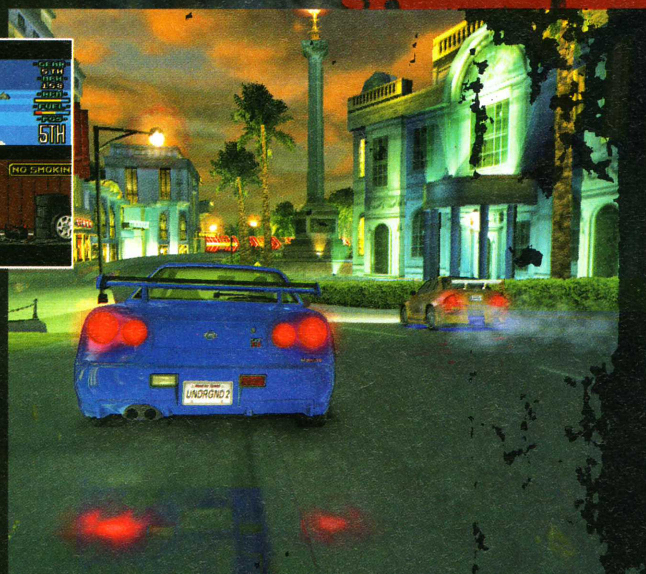
Simulátory

Simulátory byly vždycky hry pro divné lidi, kteří si snad ani neuvědomují, že ovládání letadel nebo lodí pomocí celé klávesnice a obskurně drahých joysticků je nejen celkem obtížné, ale také dost na palici. Jinými slovy, tyto hry hrají víceméně jen zažraní fanoušci létání, případně ponorkových bitev, kteří jsou nadšení z každého pixelu na horizontu a z obskurně složité přístrojové desky a dalších funkcí, které častokrát neumíme ani pojmenovat. Svým způsobem je proto hraní simulátorů mnohem hardcorovější než hraní čehokoliv jiného, ovšem nejsme si tak úplně jisti, jestli tomu tak je i dnes, kdy vycházejí přibližně dva tituly do roka. Současný stav trhu jednoduše simulátorům moc nepřeje a my ani nevidíme důvod, proč by tomu mělo být jinak.









Sporty

Kdyby vám kdokoliv tvrdil, že sportovní hry jsou v singleplayeru obrovská zábava, raději mu moc nevěřte. Hrát pouze proti počítači totiž za chvíli povede k tomu, že odhalíte jeho chyby. Každý nadšenec do fotbalu či hokeje moc dobře ví, že nejlepší je pozvat partu kamarádů a uspořádat malý turnaj, kde adrenalin jen stříká. Něco jiného je to u výrazně menšinových street sportů, jako je ježdění na skatu, trialu, či kolečkových bruslích. Individualisté pak preferují pouze automobilové závody, k jejichž plnému vychutnání je potřeba pořádný volant, stejně jako je pro kolektivní sporty nutný gamepad, protože jinak jsou vaše výkony nejen poloviční, ale především méně věrné. Sporťáci jsou poměrně velkou skupinou hráčů, kterým nelze upřít nadšení a soutěživost, takže můžeme s klidem na duši říci, že to myslí s hraním her upřímně, ale možná o tom vůbec neví.







Konec hardcore hráčů v Čechách

Když jsme si dali za úkol najít typického hardcore hráče, který by splňoval všechna kritéria maximálním možným způsobem, nemuseli jsme chodit daleko. Andrej Anastasov, napůl šílený a napůl kreativní předák Excaliburu a později Score, už dávno pověsil psaní na hřebík, nicméně stále hraje jako o život a dalo by se říci, že mnohem víc než kdykoliv předtím. Dali jsme si proto spicha v jeho bezedné pařanské sluji poseté vytesanými jmény legendárních her a jejich tvůrců, abychom získali pár jeho odvážanějších názorů na současné dění v herním světě. Nutno podotknout, že Andrej je hardcore i ve zcela jiných směrech, než jsou počítačové hry.

Můžeš nám teď ve stručnosti vychrlit jména všech her, které jsi za poslední měsíc dohrál, a přidat své číselné hodnocení od jedné do deseti? (pětka je průměr)
Za poslední měsíc jsem dohrál asi tyhle hry (možná si je už ani všechny nepamatuju):

1) Darwinia (8/10) PC
2) Suikoden III (9/10) PS2
3) Cold Fear (7/10) PS2
4) Brothers in Arms (7/10) PC
5) Legend of Kay (9/10) PS2
6) Constantine (5/10) PC
7) Star Wars: Republic Commando (6/10) PC
8) Musashi: Samurai Legend (7/10) PS2
9) Xenosaga II (8/10 načato v min. měsíci) PS2
10) Scaler (6/10)
11) Ys, The Arc of Nephistim (7/10 načato v min. měsíci) PS2

Asi bych byl pořád užitečný recenzent, ha ha!

Jak se díváš na současnou kvalitu her? Jsou pro nové hráče hry ještě natolik inspirující a zajímavé, jako tomu bylo před 15–20 lety?
Zejména v době asi posledního roku mě kvalita her příjemně překvapuje. Na nedostatek „inspirujících" novot si rozhodně nemohu stěžovat. Například nejlepší RPG minulého roku, Shin Megami Tensei: Nocturne, nebo skvělá podivnost s valením kuličky, Katamari Damacy, obě na PS2, anebo třeba Bloodlines a Darwinia na PC. A to je samozřejmě jenom zlomek zajímavých originálních věcí, které se vyrojily.

Dřív jsi byl nadšený Pcčkář, který se o konzole moc nestaral. Situace se ale u tebe poslední dobou poměrně dramaticky změnila. Jak se teď díváš na PC versus konzole a jak bys porovnal jejich hry.
Vývojáři díky vysoké hladině pirátství na PC dlouho hrozili, že se přeorientují na konzole, a jak hrozili, tak také udělali. Na PC vychází čím dál tím méně zajímavých her, zatímco na konzole, zejména na PS2, jich vychází stále víc a víc. Pokud má být rok 2005 nějakým vodítkem do budoucna, situace se bude pro PC ještě dále zhoršovat, protože 70 % těch opravdu nejlepších her, které jsem tento rok hrál, bylo k dispozici pouze na konzole. Podle mého názoru je to ale vlastně jedno, na jaké platformě člověk hru hraje, hlavně aby ho bavila. Nejlepší kombinace pro zavilého pařana je v tento moment asi PS2 a PC. PC je fajn na 3D akční hry a PS2 neoddiskutovatelně vládne RPG a standardní akci.

Když jsme začínali s hraním, byli jsme v podstatě všichni tzv. hardcore hráči, kteří hry milovali a dokázali se jim plně oddat, pochopit je a ocenit. Dnes jsou hardcore hráči v nepoměrné menšině. Je to dobře, nebo špatně a jaký je pro to podle tebe důvod?
Myslím, že není špatně, že je méně hardcore hráčů. Je dobře, že hraje čím dál tím více lidí celkově. Her se tak více prodá a vývojáři mají více prostředků na vývoj toho, co opravdu vyvíjet chtějí. Tento trend nejlépe vidět na japonských hrách pro PS2, kde si autoři mnohdy pouštějí fantazii z uzdy se skvělými výsledky.
Důvod toho, proč se hardcore hráči ocitli v menšině, je evidentní – hrát už teď může opravdu každý a z tak velké masy lidí je více jedinců spíš normálních než křečovitě přilepených k televizi (monitoru).

V čem má podle tebe poctivý přístup ke hrám (tzv. hardcore hraní) smysl?
Pokud se nejedná o trénování anglického jazyka nebo sbírání podkladů pro psaní článků, tak samozřejmě v ničem. Je to obyčejná zábava. Nic víc a nic míň.

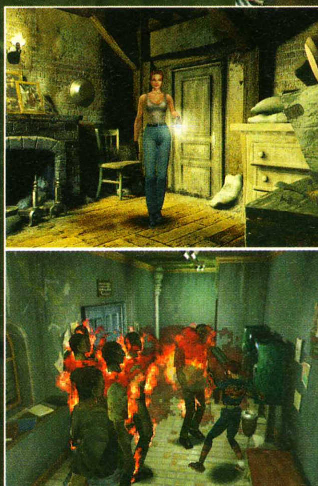
Vyjmenuj 10 her z posledních tří let, které bys vzhledem k jejich kvalitám všem doporučil (pokud možno ne z jednoho žánru).
Katamari Damacy (Puzzle) PS2
Gothic II (RPG) PC
Shin Megami Tensei: Nocturne (RPG) PS2
Grand Theft Auto: Vice City (Akce) PC
Far Cry (Řež) PC
Ratchet and Clank: Going Commando (Akce) PS2
Star Wars: Knights of the Old Republic – první díl (RPG) PC
Metal Gear Solid III: Snake Eater (Akce) PS2
Mercenaries (Akce) PC
Morrowind (RPG) PC

Jak vidíš budoucnost her na dalších pět let? Rozdrtí všechno komerce, nebo bude ještě stále o co stát?
Jestli to půjde dál tak jako teď, tak nám svítí na budoucnost usměvavé sluníčko. Podobné jako v Teletubbies...



Survival horory

Velmi úspěšný žánr na konzolích trochu rozpačitě migroval na PC, kde mu pšenka příliš nekvete. Ačkoliv se z herního hlediska jedná o nesmírně zábavné, napínavé a poctivé projekty plné inovativních nápadů, z nějakého podivného důvodu se na PC nejedná o nic populárního. Možná je to kvůli tomu, že kromě skvělé série Alone in the Dark včetně posledního dílu s podtitulem The New Nightmare šlo vždy o konverze z PS2, takže se hráči museli smířit s poněkud nemotorným ovládáním a špatně konvertovanou grafikou. Je to trochu škoda, protože hry z tohoto žánru patří mezi náročnější, se spoustou překvapivých momentů a množstvím speciálních bonusů, ke kterým se však mnohdy dostanete až po opakovaném hraní, což je dost laciná metoda, jak prodloužit životnost.





Carpe diem

Ať už patříte mezi hardcore hráče, nebo ne, ať už berete hry vážně, nebo se k nim dostáváte jen jako k malé kratochvíli, kterou si občas dopřejete před spaním, je třeba si pokaždé zachovat zdravý nadhled. V zásadě je totiž úplně jedno, jestli dodržujete pravidla hardcore hraní, nebo se necháte unášet pohodlným proudem průměrných projektů. Podstatné je, aby vám hry přinášely přesně to, co od nich očekáváte, a možná ještě trochu něco navíc.

Není to totiž nic jiného než čistá zábava.